

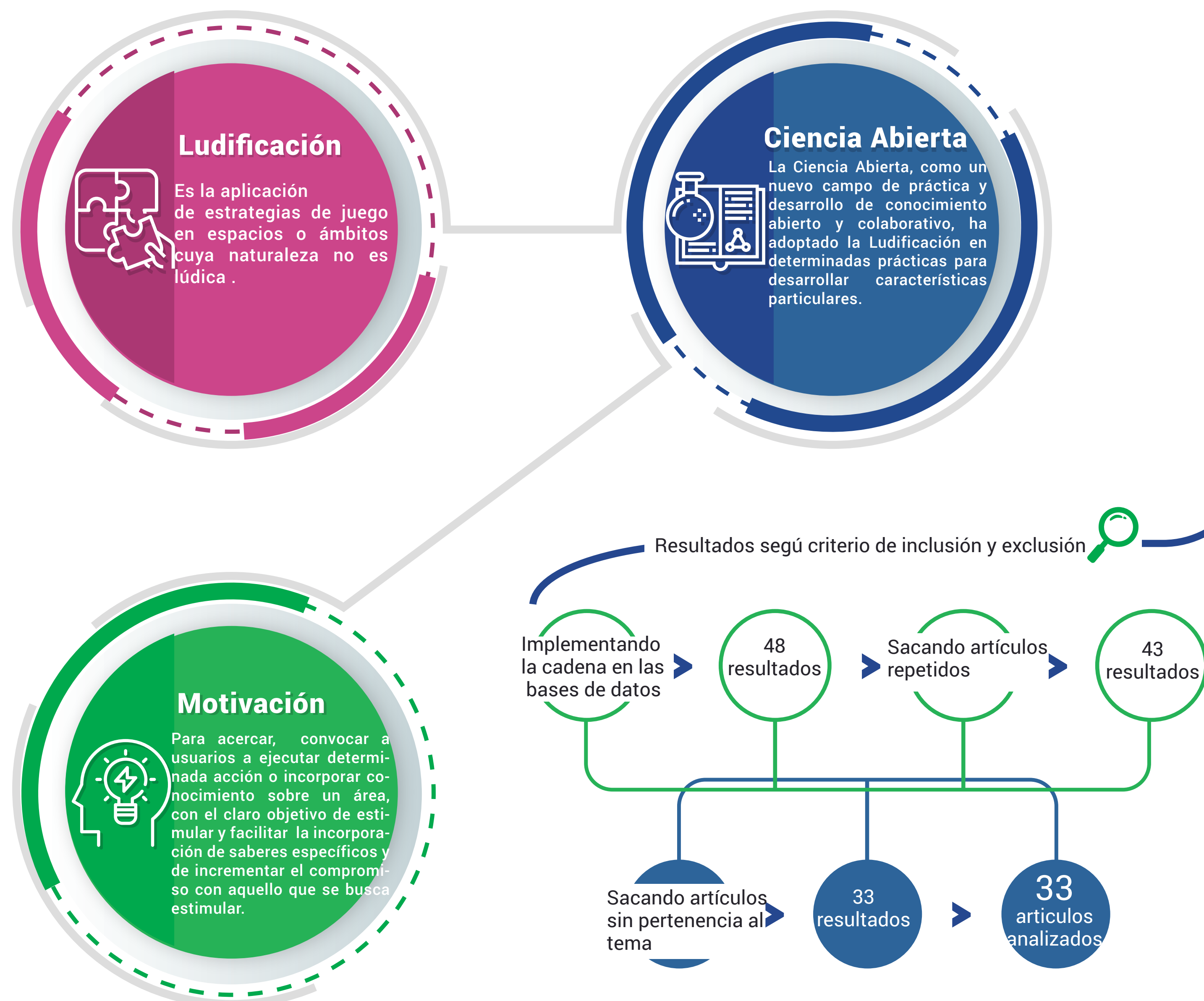
Ludificación y ciencia abierta: un estado de situación desde Latinoamérica

María Julieta Lombardelli
LIFIA, Facultad de Informática, UNLP
IHAAA, Facultad de Bellas Artes, UNLP
La Plata, Argentina

Natalia Matewcki
IHAAA, Facultad de Bellas Artes, UNLP
La Plata, Argentina

Diego Torres
LIFIA, Facultad de Informática, UNLP Depto de Ciencia y
Tecnología, UNQ CIC, Prov. de Bs. As.
La Plata, Argentina

En este análisis se observa la relación Ludificación con Ciencia Abierta a través de un mapping sistémico para determinar su estado de situación desde un contexto latinoamericano.



Diseño del Mapeo Sistémico

El estudio se organiza a partir de una pregunta de investigación principal, y de otras específicas, que permiten responder la pregunta rectora. Luego se introducen las estrategias de búsqueda en las diferentes bases bibliográficas, así como también, las estrategias para establecer los términos a buscar.

¿Cómo es el estado de situación de la Ludificación en relación con la Ciencia Abierta?

Pregunta específica 1 (PE 1): ¿En qué prácticas de la Ciencia Abierta se aplican la Ludificación?

Pregunta específica 2 (PE 2): ¿Cuáles casos de estudio se reconocen desde el contexto latinoamericano?

Pregunta específica 3 (PE 3): ¿En cuáles aspectos de la Ludificación se enfocan los estudios de Ciencia Ciudadana?

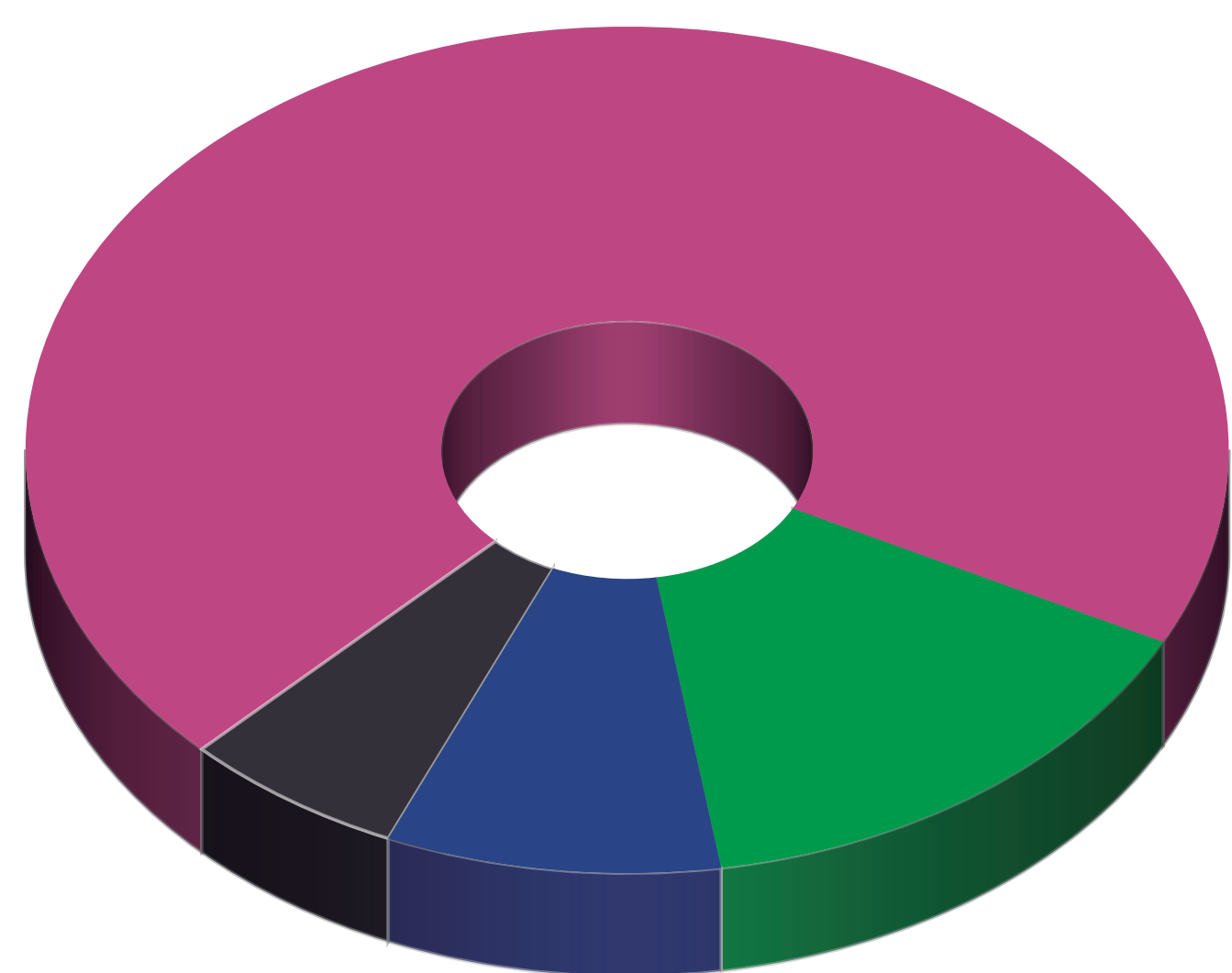
En este trabajo preliminar se han elegido las bases Scopus y OpenAIRE.

Scopus incluye diferentes fuentes de publicaciones pair-review en modalidad cerrada como así también abiertas, sin embargo existen bases bibliográficas especializadas en ciencia abierta. OpenAIRE ofrece la infraestructura para facilitar el acceso abierto a los resultados científicos en Europa

Cadenas de búsqueda

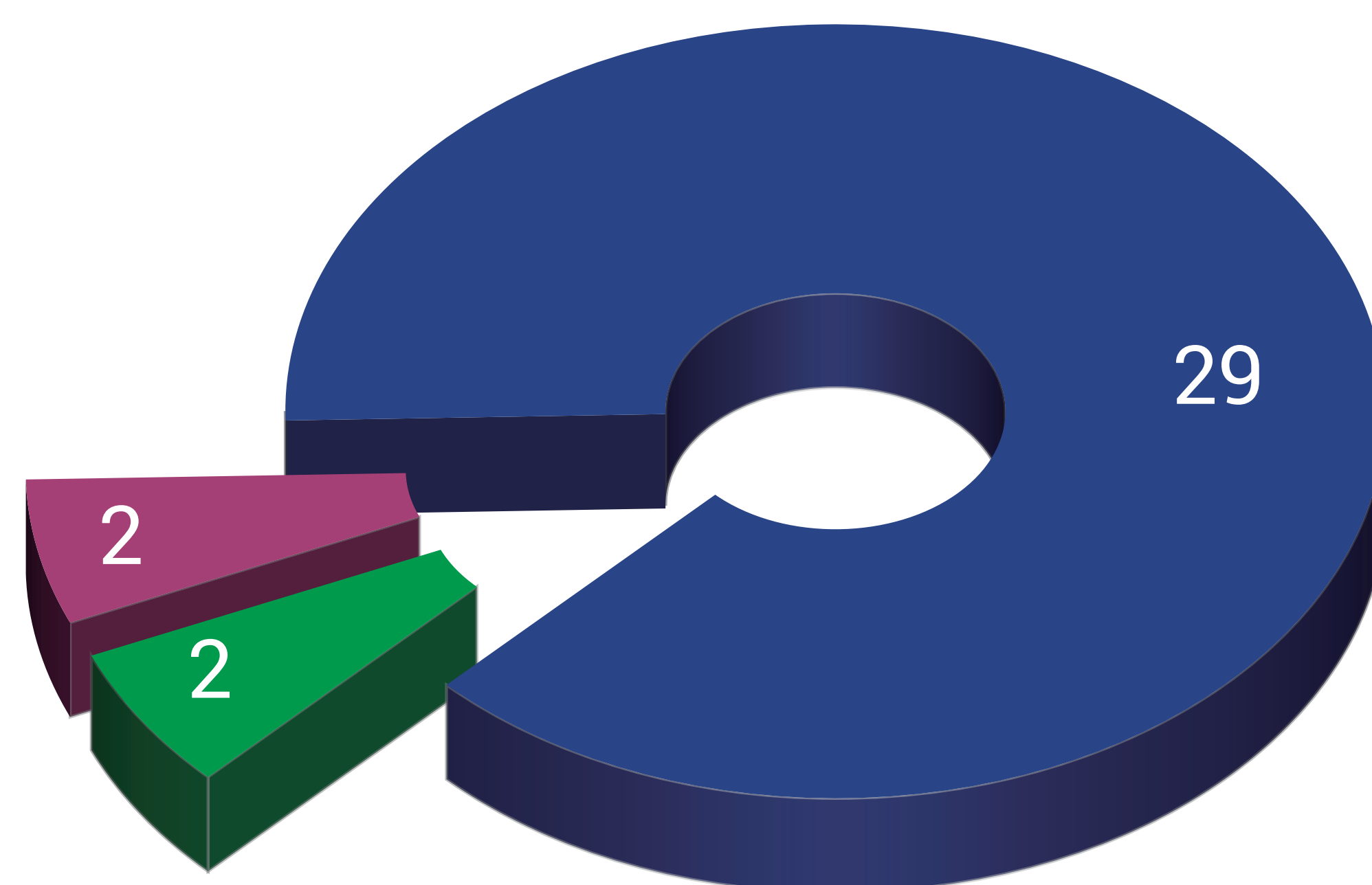
La consulta utilizada fue:
(((gamification OR gamifying OR funware) AND ("open science" OR "citizen science" OR "open educational resources" OR "open reproducible research" OR "science 2.0")))

PE 1 ¿En que prácticas de la Ciencia Abierta se aplica la Ludificación?



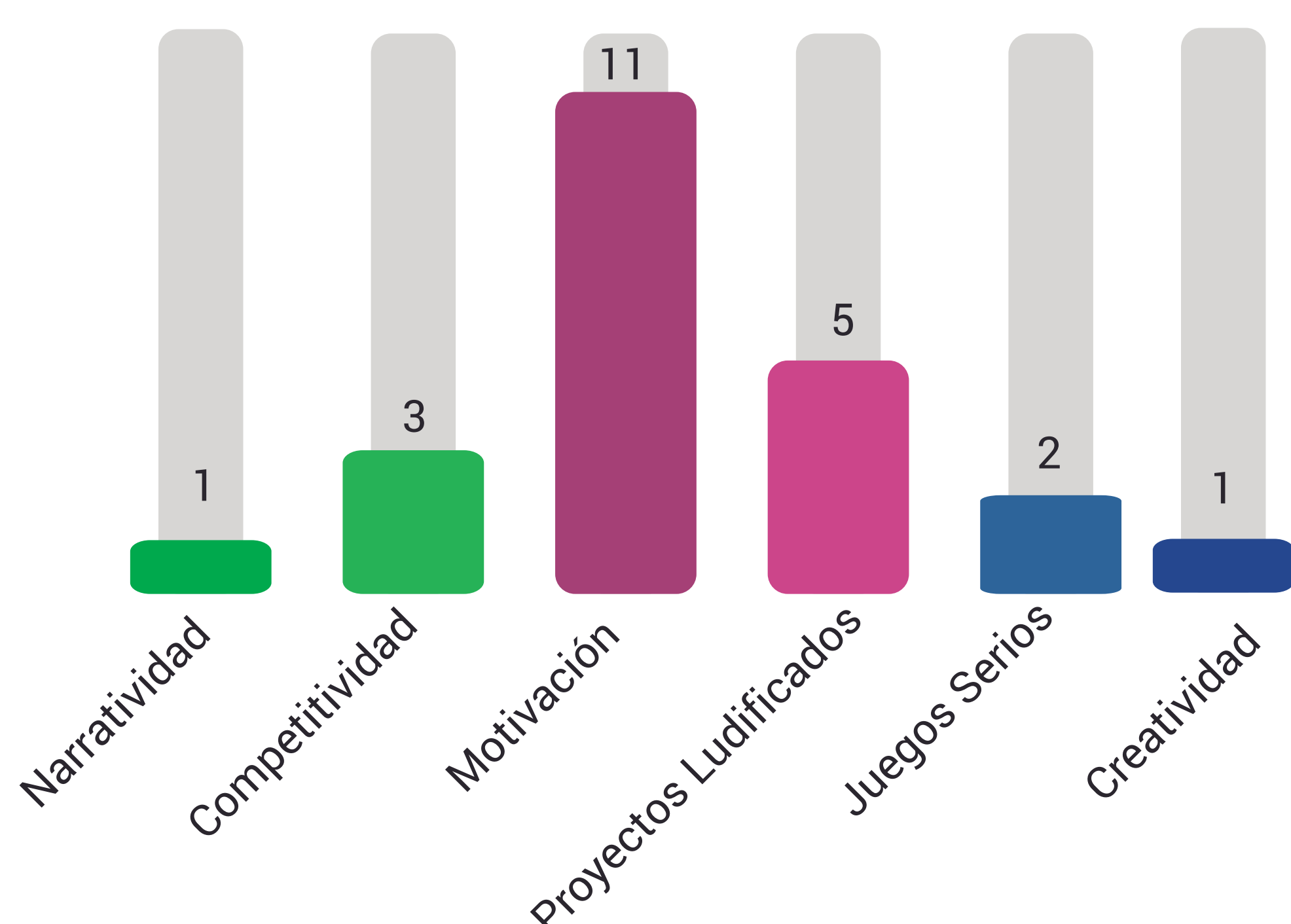
● Ciencia Ciudadana ● Investigaciones Reproducibles Abiertas ORR
● Recursos Educativos Abiertos OER ● Otros

PE 2 ¿Cuales casos de estudio se reconocen desde el contexto latinoamericano?



● Estudios realizados en Latinoamérica ● Estudios realizados sobre Latinoamérica ● Estudios de y sobre otras regiones

PE 3 ¿En cuales aspectos de la Ludificación se enfocan los estudios de Ciencia Ciudadana?



Del total de estudios relevados, las investigaciones que se reconocen que se realizan desde Latinoamérica son dos:

M. G. Argueta Velázquez y M. S. Ramírez Montoya, «Innovación en el diseño instruccional de cursos masivos abiertos con gamificación y REA para formar en sustentabilidad energética», Educ. Knowl. Soc. EKS, vol.18, n.o 4, p. 75, dic. 2017. Realizado desde México que explora los recursos educativos abiertos, y la implementación de la Ludificación para disminuir la tasa de deserción y lograr que el usuario tenga continuidad. Estos proyectos están focalizados en la educación sobre Sustentabilidad Energética

M. Celasco Yañez, J. I. ... Fernández, A. ... Torres, D. ... & Díaz, A., «Galaxy Conqueror: aplicando técnicas de Ciencia Ciudadana y gamificación en la búsqueda de galaxias», en IEEE Décimo Primera Conferencia Latinoamericana de Objetos y Tecnologías De Aprendizaje (Laclo2016). San Carlos, Costa Rica., 2016
Que analiza el proyecto de Ciencia Ciudadana Galaxy Conqueror realizado en Argentina.

En los artículos relevados también se puede diferenciar investigaciones que si bien se realizan desde unidades académicas de estados Unidos o Europa, analizan casos en Latinoamérica. Se reconocen dos:

J. Steinke y J. van Etten, «Gamification of farmer-participatory priority setting in plant breeding: Design and validation of "AgroDuos"», J.Crop Improv., vol. 31, n.o 3, pp. 356-378, 2017

Cuyo objetivo es analizar las perspectivas de la Ciencia Ciudadana en agricultura estudiando la respuesta a un proyecto ludificado llamado Agroduos desde tres continentes con países en vías de desarrollo.

E. Beza et al., «What are the prospects for citizen science in agriculture? Evidence from three continents on motivation and mobile telephone use of resource-poor farmers», PLOS ONE, vol. 12, n.o 5, p. e0175700, may 2017.